

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Membaca adalah jendela dunia, dengan membaca semua informasi dapat ditangkap dan dicerna dengan cepat dan mudah. Membaca memiliki peran yang sangat penting dalam konteks kehidupan umat manusia, terlebih pada era informasi dan komunikasi seperti sekarang ini. Membaca merupakan jembatan bagi siapa saja yang berkeinginan meraih kemajuan dan kesuksesan. Oleh karena itu, membaca merupakan keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang, terlebih lagi bagi siswa. Banyak keuntungan yang diperoleh siswa apabila dapat menjadi pembaca teks yang efisien dan efektif. Siswa akan memiliki kemampuan untuk memperoleh informasi baik informasi secara umum maupun informasi khusus, yang terkait dengan materi pelajaran. Kemampuan membaca yang baik dapat digunakan untuk menikmati beragam informasi melalui media cetak dan juga menikmati karya sastra baik prosa maupun puisi yang dapat menambah wawasan dan meningkatkan kepekaannya terhadap keindahan karya seni.

Pada kenyataan pembelajaran membaca di lapangan banyak keluhan yang disampaikan oleh para guru kelas. Berdasar informasi yang diperoleh melalui pertemuan Kelompok Kerja Guru (KKG) bidang studi bahasa Jawa SD, pada umumnya keluhan itu mengarah pada pembelajaran membaca kurang diminati siswa dan kompetensi yang dimiliki siswa tidak bisa

dimaksimalkan pencapaiannya. Pada persoalan minat pembelajaran membaca, merupakan masalah yang sangat mempengaruhi efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah. Masalah minat ini sangat personal sifatnya sehingga pola penanganannya pun sangat bervariasi. Faktor penggunaan metode penyajian dan pengevaluasian hasil pembelajaran di sekolah erat sekali hubungannya dengan penumbuhan minat belajar pada siswa. Hasil pengamatan dan wawancara dengan rekan-rekan guru menunjukkan masih seringnya terjadi pembelajaran yang kurang variatif yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa. Pelaksanaan pembelajaran membaca cenderung konvensional. Pembelajaran dilakukan dengan menugasi peserta didik untuk membaca teks, kemudian menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks. Namun peserta didik seakan tersiksa dengan alasan lelah, tidak konsentrasi, dan tidak dapat memahami isi teks. Peserta didik menggantungkan penjelasan guru untuk memperoleh penjelasan maksud isi teks, bahkan arti kata per kata dalam teks yang kemudian ditulis dalam buku catatan.

Pengajaran konvensional memiliki kelemahan utama yaitu pengajaran terpusat pada guru. Guru memegang kendali penuh dalam proses pengajaran sementara peserta didik hanya sebagai objek pembelajaran. Karena hanya sebagai objek pembelajaran maka proses belajar peserta didik tidak maksimal. Peserta didik tidak mendapatkan kesempatan luas dalam mengembangkan kemampuan berpikir sehingga kompetensi kognitifnya lemah. Peserta didik juga kurang termotivasi dan lemahnya respon belajar dikarenakan pengajaran

perpusat pada guru dan tidak adanya proses belajar langsung.

Kelemahan yang lain dalam pembelajaran konvensional adalah tidak memberikan kesempatan luas bagi peserta didik berinteraksi dalam kegiatan empiris dan mendapatkan pengalaman secara langsung. Peserta didik juga kurang mendapatkan kesempatan memperoleh keterampilan belajar, sehingga bersikap pasif. Mereka tidak lebih hanya menerima apa yang disampaikan guru tanpa ada usaha aktif menemukan sendiri. Rendahnya respon peserta didik berimplikasi pada hasil belajar sehingga tujuan akhir pembelajaran tidak akan sampai.

Selain itu, kurangnya minat baca sangat erat hubungannya dengan kemampuan membaca. Seseorang yang mempunyai kemampuan membaca pemahaman yang cukup dan mempunyai minat baca yang tinggi kemungkinan akan mendapat informasi lebih banyak. Kompetensi yang harus dikuasai tidak akan tercapai apabila informasi yang terdapat dalam bahan ajar tidak bisa sampai pada peserta didik karena peserta didik tidak tahu apa yang dimaksud dalam wacana, mungkin karena bahasa, bahan atau materi yang kurang sesuai sehingga berdampak peserta didik kurang termotivasi dan tidak senang membaca. Tetapi ketidaksenangan terhadap materi jangan sampai mengakibatkan tumpulnya kemampuan peserta didik dalam mencapai kompetensi membaca. Dimungkinkan minat baca yang tinggi yang didasari rasa senang akan tumbuh kebiasaan membaca. Senang membaca akan memperkaya pengalaman peserta didik dan menjadikannya lebih tanggap terhadap peristiwa-peristiwa di sekelilingnya. Tujuan

akhirnya adalah menanam, menumbuhkan, dan mengembangkan kepekaan terhadap masalah-masalah manusiawi, pengenalan dan rasa hormatnya terhadap tata nilai, baik dalam konteks individual maupun sosial. Untuk menumbuhkan motivasi peserta didik agar mau dan mampu menangkap pesan bacaan mungkin dibutuhkan media. Sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat mengembangkan aspek afektif berupa minat dan sikap yang positif dalam pembelajaran.

Kondisi yang demikian menuntut guru untuk lebih inovatif mencari atau membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar sehingga mendukung proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Hernowo (2005 :19) apabila di dalam diri seseorang tidak muncul gairah untuk mengajar atau belajar tentang hal-hal yang diajarkan atau dipelajarinya, maka di dalam lingkungan belajar mengajar itu agak sulit dikatakan ada kegembiraan.

Sedangkan permasalahan yang kedua lebih disebabkan oleh kondisi sistem pembelajaran yang berlaku di SD umumnya bersifat klasikal. Pada pembelajaran klasikal tentu perbedaan kompetensi individual kurang bisa dihargai secara maksimal. Setiap individu dengan lainnya memiliki perbedaan bentuk tubuh dan sifat mental seperti kecerdasan, ingatan, motivasi, penghayatan penalaran, kemauan yang berbeda.

Menurut Hamalik (2002:159) perbedaan individual anak dapat berupa : kecerdasan, bakat, keadaan jasmani, penyesuaian sosial dan emosional, latar belakang keluarga, prestasi belajar. Perbedaan ini harus diupayakan untuk

mendapat pelayanan dengan memberikan pelajaran pilihan, sistem tutorial, belajar mandiri dan sebagainya. Peserta didik belajar dengan kecepatan berbeda-beda dalam merespon, ada yang cepat ada yang lambat. Perancangan pembelajaran harus dilakukan oleh guru agar peserta didik mudah beradaptasi dengan pola mereka sendiri, melaju dengan kecepatan sendiri.

Perbedaan individual seseorang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut Yamin (2007 :111) perbedaan itu akan bermakna manakala mendapat pelayanan yang optimal dari tenaga pendidik, dan peserta didik mendapat kesempatan mengembangkan diri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Permasalahan seperti di atas tentunya tidak boleh dibiarkan dan harus segera diatasi karena menyebabkan proses belajar tidak maksimal yang berimplikasi pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Untuk memecahkan masalah tersebut maka harus dilakukan upaya, antara lain dengan penerapan strategi pembelajaran membaca yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan mental secara aktif sehingga memperoleh pengalaman belajar secara langsung dengan tidak menggantungkan diri pada orang lain, dalam hal ini guru. Hal ini sesuai dengan pengertian belajar yang disampaikan Hilgard dan Brower (Hamalik, 2002:45), bahwa belajar sebagai perubahan dalam perbuatan melalui aktivitas, praktik, dan pengalaman.

Untuk menumbuhkan motivasi membaca serta melatih kemandirian, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik. Secara psikologis, peserta didik pada rentang usia 11 – 14

tahun cenderung menyukai hal-hal baru yang berbaur modern dan serba canggih. Karakteristik inilah yang menjadi pijakan guru untuk mencari media yang tepat. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD tersebut adalah media *audio-visual* yang berbentuk Video interaktif. Media *audio-visual* (media pandang-dengar) mungkin lebih memikat bagi peserta didik dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah di kelas. Media *audio-visual* yang digunakan berupa *video* interaktif yang berisi paket pembelajaran membaca yang dikemas sehingga menarik peserta didik untuk belajar lebih banyak serta memberi kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajar masing-masing. Video pembelajaran ini bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Bersifat mandiri, karena memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Media *audio-visual* yang berupa video interaktif merupakan multimedia berbasis komputer. Multimedia maksudnya adalah kolaborasi berbagai media yang diwujudkan melalui program aplikasi sistem komputer sehingga menghasilkan media interaktif berupa teks, suara, dan gambar. Komputer dengan fasilitasnya tentu mampu memfasilitasi aneka model pembelajaran yang diinginkan guru. Adanya gabungan dari banyak media memungkinkan siswa terlibat aktif untuk mengembangkan kreativitasnya dan memungkinkan siswa belajar secara mandiri. Hal ini sesuai dengan Hamidjojo dalam Latuheru (dalam Azhar Arsyad, 2004:4), bahwa memberikan batasan media sebagai

semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sampai kepada penerima yang dituju.

Penggunaan media *audio-visual* yang berupa video interaktif sangat berguna untuk membantu proses komunikasi antara guru dan peserta didik lebih efektif. Menurut Sri Anitah dkk (2014:6.30) Media *audio-visual* dapat diartikan sebagai media pandang dengar. Sudah barang tentu apabila anda menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal penyajian bahan ajar kepada siswa.

Dengan mengimplementasikan media video interaktif pada pembelajaran maka guru tidak lagi berperan utama dalam proses pembelajaran dan hal demikian yang diharapkan dalam kurikulum merdeka. Hal ini seperti yang diungkap Mulyasa (2004:47) bahwa dalam kurikulum merdeka guru tidak lagi berperan sebagai aktor/aktris utama dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran dapat dilakukan dengan mendayagunakan aneka ragam sumber belajar. Kondisi saat ini, video pembelajaran tersedia dengan berbagai judul, ada wayang, *tembang macapat*, drama, *geguritan*, dan berita, namun sifatnya masih sebagai multimedia linier karena tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan pengguna. Multimedia yang ada berjalan sekuensial atau berurutan, sehingga tayangan hanya bisa ditonton saja.

Memperhatikan hal tersebut maka diperlukan penelitian yang menawarkan pengembangan media *audio-visual* yang berupa video interaktif sebagai media pembelajaran mandiri. Pengembangan karena media berupa

video pembelajaran sudah ada, namun penelitian ini mengembangkan dari video pembelajaran yang ada menjadi media pembelajaran yang mandiri dan bersifat interaktif. Melalui penelitian tersebut dimaksudkan untuk dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa Jawa yang dapat tergambar dari peningkatan hasil belajarnya baik aspek kognitif, psikomotor, dan afektifnya.

Media pembelajaran membaca berupa *video* interaktif ini dipilih, sebab belum adanya paket pembelajaran yang berupa video interaktif untuk pelajaran bahasa Jawa. Banyak media video pembelajaran yang ada, namun dalam pemanfaatannya belum interaktif, jadi hanya sebagai tontonan dalam komputer seperti film pada umumnya. Selain itu banyak sekolah menengah pertama yang telah memiliki laboratorium komputer. Dari hasil observasi peserta didik terlihat senang saat proses pembelajaran berada dalam laboratorium komputer. Pada kenyataannya komputer ini hanya dimanfaatkan untuk pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saja atau sebenarnya tidak lebih sebagai alat ketik saja.

Meskipun media *audio-visual* sudah dikenal dalam proses pembelajaran memiliki berbagai keuntungan, namun media ini memiliki kekurangan. Salah satu kekurangannya adalah untuk memproduksi media tersebut memerlukan peralatan khusus dan ketrampilan komputer. Demikian pula untuk mempertontonkannya juga membutuhkan peralatan khusus yang harganya relatif mahal.

Penelitian ini memilih jenjang SD dengan pertimbangan siswa SD

tingkat kematangan atau perkembangan intelektual anak sudah pada tingkat operasi formal. Menurut Piaget (Dahar,1988 :183) tingkat operasi formal (11 – 14 th) sifat-sifat anak antara lain: pola berpikirnya sudah sistematis dan meliputi proses yang kompleks tidak terbatas pada obyek yang konkrit. Anak juga sudah mampu memecahkan masalah dengan berpikir secara hipotesis, deduktif, rasional, abstrak, dan reflektif mengevaluasi informasi. Di samping itu peneliti adalah guru bahasa Jawa SD yang senantiasa berhadapan dengan dilema-dilema pembelajaran tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan model pengembangan media video interaktif dalam pembelajaran membaca cerita wayang pada siswa kelas VI SDN 2 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kelebihan-kelebihan dan kendala-kendala apa saja yang ditemukan saat video interaktif digunakan dalam pembelajaran membaca cerita wayang pada siswa kelas VI SDN 2 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pengembangan model pengembangan media video interaktif dalam pembelajaran membaca cerita wayang pada siswa kelas VI SDN 2 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Mendeskripsikan kelebihan-kelebihan dan kendala-kendala apa saja yang ditemukan saat video interaktif digunakan dalam pembelajaran membaca cerita wayang pada siswa kelas VI SDN 2 Cepoko Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis penelitian ini sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan bahan ajar mata pelajaran bahasa Jawa.
2. Hasil penelitian ini dapat menambah perbendaharaan media pembelajaran bahasa Jawa.
3. Hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan untuk melaksanakan penelitian pengembangan yang lainnya.

Manfaat praktis penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, hasil penelitian pengembangan ini dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri, khususnya dalam rangka meningkatkan kompetensi membaca.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu

alternatif strategi pembelajaran kompetensi membaca cerita wayang Ramayana, sesuai fasilitas yang disediakan sekolah sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran membaca khususnya.

3. Bagi sekolah, hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai bahan pengambilan kebijakan sekolah berkaitan dengan bahan ajar khususnya bahan ajar yang dikemas dalam video interaktif untuk pembelajaran mandiri.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini :

1. Video animasi ini hanya berdasarkan kebutuhan dalam proses Belajar Mengajar di sekolah
2. Penelitian ini sebatas penerapan video interaktif mata pelajaran bahasa jawa materi membaca cerita wayang.

